



SUPEREROI REALI

Schede giochi



LE MILLE SFIDE



Questo è un “gioco contenitore”, cioè consiste di singole prove che completano un ciclo di competenze.

Dopo il superamento di ogni prova, la classe riceve un bollino speciale. La vittoria dell'intera classe è rappresentata dalla conquista dei 4 bollini speciali.



Obiettivo generale

Valorizzare attraverso il gioco le diverse competenze individuali, evitando di discriminare le e gli alunni con meno abilità in un determinato ambito.



Competenze trasversali

- Competenza collaborativa
- Competenza di problem-solving integrato
- Competenza strategica



Da stampare

- Materiale per le singole sfide (per alcune sfide vengono forniti i materiali illustrati da stampare; per altre è sufficiente recuperare i materiali in classe o a casa)
- 4 bollini speciali

Descrizione dell'attività

Preparazione Stampare i 4 bollini speciali. Ognuno dei 4 bollini equivale ad un'abilità da completare attraverso un gioco.

Resta a discrezione dell'insegnante valutare se e come dividere la classe in gruppi. La divisione in gruppi può venir fatta sia per il gioco nel suo complesso, sia per le singole prove, a seconda della difficoltà o dinamica del gioco (es. il mimo è più facile da vincere come gruppo classe).

Se le sfide si fanno in gruppi, i gruppi non gareggiano uno contro l'altro ma concorrono alla conquista del bollino speciale per l'intera classe, quindi almeno un gruppo deve vincere per far avanzare la classe verso la conquista dei 4 bollini speciali.

Regole

Le sfide sono delle prove superabili grazie ad abilità specifiche: fisiche, cognitive, artistiche o sensoriali.

L'insegnante sceglie **1 sfida per ciascuna delle 4 categorie**. Il superamento di una sfida permette di ottenere un bollino speciale. Il gioco termina quando la classe conquista 4 bollini speciali, ovvero quando riesce a superare 1 sfida per categoria.

Nella categoria di sfide **fisiche** si trovano le seguenti sfide:

- poker
- palloncini
- piede solo
- memory

Nella categoria di sfide **cognitive** si trovano le seguenti sfide:

- memory oggetti
- domande Go Goals
- differenze tra immagini
- trova l'errore/intruso

Nella categoria di sfide **artistiche** si trovano le seguenti sfide:

- mimo
- disegno
- statua
- poesia/storia con le parole della sostenibilità

Nella categoria di sfide **sensoriali** si trovano le seguenti sfide:

- vista
- olfatto
- tatto
- udito

Allegati

- Istruzioni delle singole sfide (per alcune sfide vengono forniti anche materiali illustrati da stampare)
- 4 bollini speciali

Superpotere

Mille superpoteri

Punta della stella da conquistare: Icona Parti del Corpo